

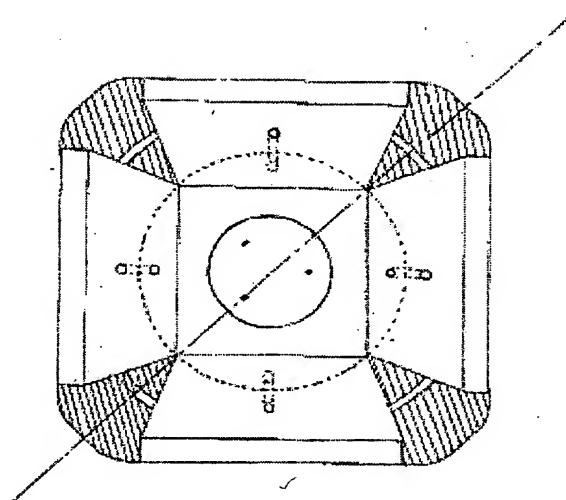
Electronic die for games of chance

Patent number: FR2759919
Publication date: 1998-08-28
Inventor: HERMANN ANDRE
Applicant: HERMANN ANDRE (FR)
Classification:
- international: A63F9/04; A63F9/04; (IPC1-7): A63F9/04
- european: A63F9/04E
Application number: FR19970002282 19970226
Priority number(s): FR19970002282 19970226

Report a data error here

Abstract of FR2759919

The electronic die includes a frequency transmitter which is positioned on a face on which is positioned during a game. A free mercury ball and internal contacts are positioned in a spherical cavity. A thickness of each face includes a battery and electronic components. The faces of the die are in two colours. The transmitter does not calibrate itself until the die is stable. Power supply becomes active only when the die moves and cuts off when it stabilises after several seconds. A setting of games is generated by a remote central unit.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

①⑨ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①⑪ N° de publication :

2 759 919

(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

②① N° d'enregistrement national :

97 02282

⑤① Int Cl⁶ : A 63 F 9/04

⑫

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②② Date de dépôt : 26.02.97.

③⑦ Priorité :

④③ Date de mise à la disposition du public de la
demande : 28.08.98 Bulletin 98/35.

⑤⑥ Liste des documents cités dans le rapport de
recherche préliminaire : *Ce dernier n'a pas été
établi à la date de publication de la demande.*

⑥⑦ Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

⑦① Demandeur(s) : HERMANN ANDRE — FR.

⑦② Inventeur(s) : HERMANN ANDRE.

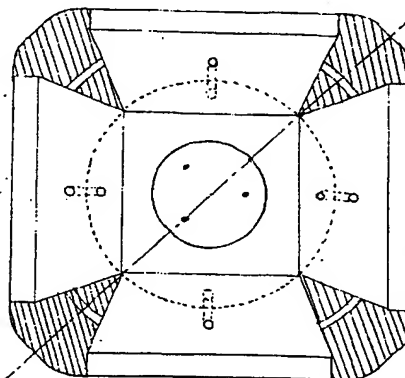
⑦③ Titulaire(s) :

⑦④ Mandataire(s) :

⑤④ DES ELECTRONIQUES.

⑤⑦ Le dispositif est un dé à jouer équipé d'électronique et
comportant une bulle de mercure libre et des contacts inter-
nes dans une cavité sphérique. L'électronique alimentée
par pile constitue un émetteur de fréquences qui permet de
valider la position du dé lors du jeu.

Le dispositif selon l'invention est destiné à jouer au jeu
de hasard.



FR 2 759 919 - A1



Dés à jouer électroniques

113

Description

La présente invention concerne des dés à jouer, équipés intérieurement de composants électroniques et d'un émetteur permettant l'émission de fréquences, vers un central distant, par l'intermédiaire d'un modem local et prenant en compte la position de la face du dé parallèle au plan de jeu.

- 5 Chaque dé est d'apparence similaire à un dé traditionnel. Le ou les dés s'utilisent en lancer sur une table de jeu. A l'intérieur du dé une bulle de mercure se déplace lors du lancer. Quand le dé s'arrête, elle s'équilibre sur trois, parmi 18, des ergots internes dans le cas par exemple de dé à 6 faces. La bulle de mercure établit un contact entre les ergots. Les dés, dès qu'ils
- 10 sont stables, émettent des fréquences de types différents suivant la face sur laquelle chacun s'est posé. L'émission de fréquences, d'un ou plusieurs dés ou de leur combinaison, vers le modem, valide une suite d'états. Le modem est incorporé à la table de jeu. Il est éventuellement en liaison par câble à un central distant qui gère le jeu. Les dés, cubiques ou multiface, de 15 à
- 15 18 m/m d'arête peuvent avoir d'autres dimensions. Ils comportent un vide sphérique. Ils sont gravés sur les faces comme des dés ordinaires de une à plusieurs lentilles noires ou de figures ou signes.

Chaque face du dé est respectivement équipée dans son épaisseur de trois ergots et de :

- 20 Face 1 : une pile. Face 2 : un dispositif de mise sous tension. Face 3 : une mise au repos automatique de l'alimentation. Face 4 : un émetteur de fréquences. Face 5 : un codeur de gestion des fréquences. Face 6 : un ensemble de composants électroniques. Les éventuelles autres faces dans le cas de dés à plusieurs faces n'ont pas obligatoirement d'équipement.
- 25 L'alimentation, les électrodes, l'émetteur et les divers composants sont reliés au modem par des fils. Une masse d'équilibrage est posée sous chaque face.

- Un enchaînement d'images ou de lucioles sont affichées sur la table de jeu ou sur un écran par la validation de position du dé ou des dés et l'émission
- 30 des signaux d'état. La validation n'intervient que lorsque les dés sont posés à plat, sur la table de jeu, depuis quelques secondes et que le central a pris en compte la mise du joueur. La mise est acquittée, depuis le lecteur du jeu, par le joueur, avec sa carte de crédit ou prise en compte, en local, en numéraire, par un caissier. Si les dés sont remués ou secoués l'instabilité de
- 35 la bulle ne permet pas de validation électronique. La nature, le nombre de dés et le nombre de faces et les dimensions de chaque dé peuvent varier en fonction du jeu sélectionné. Le dé est, indépendamment des figurines ou des lentilles, de deux couleurs. Il est constitué de deux demi coquilles assemblées par thermofusion.

213

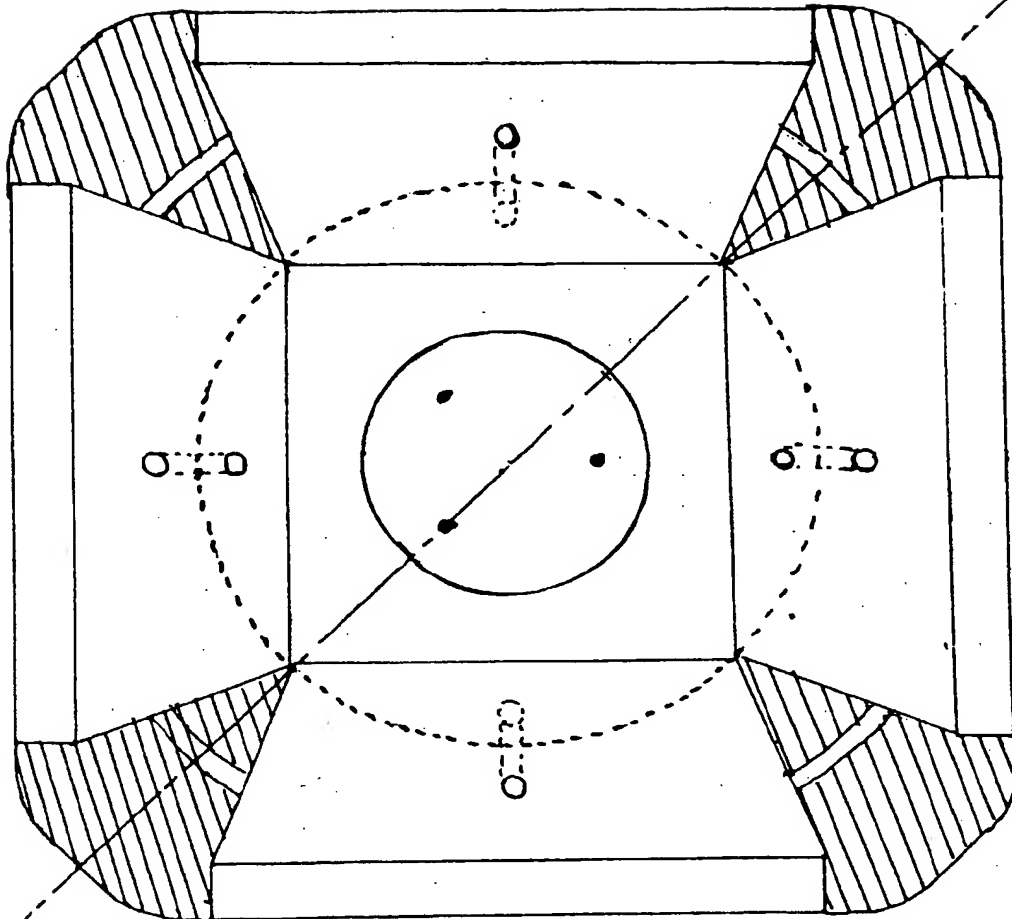
Description

- Le dispositif est un dé à jouer électronique avec émetteur de fréquences permettant de situer la face sur laquelle il s'est posé lors du jeu. Il comporte une bulle de mercure libre et des contacts internes dans une cavité sphérique. Chaque face dans son épaisseur comporte la pile et les composants électroniques. Le dé est multiface et bicolore.*
- 05
- Dispositif caractérisé par l'émetteur de fréquences qui ne prend en compte la validation de situation qu'après une réelle stabilité du dé.*
- Dispositif caractérisé par l'alimentation qui ne devient active que lorsque le dé bouge et s'éteint lorsque le dé est stabilisé depuis quelques secondes.*
- 10
- Dispositif caractérisé par l'association à un central distant qui gère la situation des jeux.*
- Dispositif caractérisé par sa constitution en 2 demi coquilles, sa personnalisation bicolore et le nombre de faces principales de 4 à x, décorées de lentilles, signes ou figures à plat ou en relief.*
- 15
- Dispositif caractérisé par les micro masses d'équilibrage incorporées dans chaque face.*

3/3

Revendications

- 05 1) *Dé à jouer électronique caractérisé en ce qu'il comporte, un émetteur de fréquences permettant de situer la face sur laquelle il s'est posé lors du jeu, une bulle de mercure libre et des contacts internes dans une cavité sphérique, chaque face dans son épaisseur comportant la pile et les composants électroniques, le dé étant multiface et bicolore.*
- 2) *Dé à jouer électronique selon la revendication 1 caractérisé en ce que l'émetteur de fréquences ne prend en compte la validation de situation qu'après une réelle stabilité du dé.*
- 10 3) *Dé à jouer électronique selon la revendication 2 caractérisé en ce que l'alimentation ne devient active que lorsque le dé bouge et s'éteint lorsque le dé est stabilisé depuis quelques secondes.*
- 15 4) *Dé à jouer électronique selon les revendications 1 à 3 caractérisé en ce que la situation des jeux est gérée par un central distant associé.*
- 5) *Dé à jouer électronique selon l'une des revendications 1 à 4 caractérisé par sa constitution en 2 demi coquilles, sa personnalisation bicolore et le nombre de faces principales de 4 à x, décorées de lentilles, signes ou figures à plat ou en relief.*
- 20 6) *Dé à jouer électronique selon l'une des revendications précédentes caractérisé par des micro masses d'équilibrage incorporées dans chaque face.*

*Planche 1/1**Figure 1**Figure 2*